DibujArte

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

Grupo Editorial
Líder en revistas impresas
44
$20.00
2.50
www.editoposter.com

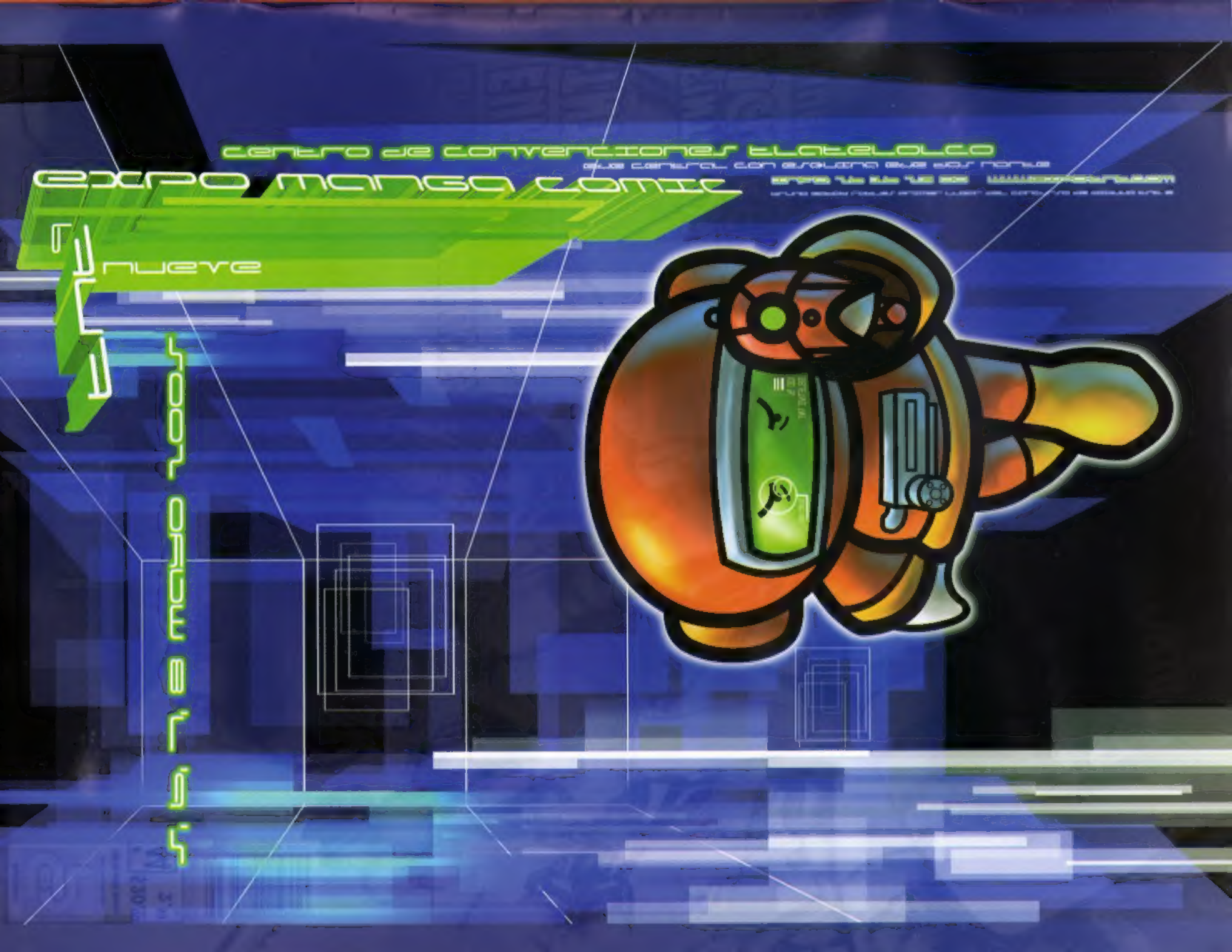
COLOR DIGITAL POR
ALTER-EGO

REPORTES DE CONVENCIONES
EUFORIA
TNT 8

PINTA ROSAS EN
ACUARELA,
NUEVA SECCIÓN
DE CINE

EL GANADOR DEL CONCURSO
DE CÓMIC DE EUFORIA

COMIC MANIA
2004
enk.eds@gr


centro de convenciones tlatelolco
expo manga comic
nueve
sábado 8 mayo 2005

Editorial

Al cierre de esta edición vemos en retrospectiva el trabajo realizado y los objetivos cumplidos, vemos que la publicación ha mantenido su nivel de calidad, en todos los sentidos, y es gracias al trabajo de mucha gente y a la colaboración continua por parte de nuestros lectores. Personalmente agradezco, primero, a nuestros colaboradores, que a lo largo de este año estuvieron participando activamente y más que nunca para darnos clases que no podrías encontrar en otro lado; ellos son los hermanos Escorza, Izumi, Iratzu, Gabo, Draco, Octavio, Fabián Roldán, Belmont, Liliana Partida, Mauricio, Paulina, Tere, Tozani, Shin Ryu, todos y cada uno de ellos dio su mejor esfuerzo y siguen con ánimos de verter sus conocimientos en esta publicación para bien de todos nuestros lectores. En segundo lugar agradezco a nuestro equipo editorial, Laura Bárcena, Dávalos y Alatorre en nuestro equipo de diseño, todos bajo la batuta de Martha García, nuestro director artístico Juan Carlos Hernández, nuestras correctoras de estilo Delfina y actualmente Ro.Ma. que han hecho un excelente trabajo. A los chavos de Conexión Manga y al equipo creativo del cómic Goji, un dragón con ángel. A Mariana que oportunamente paga nuestros cheques, a Rafa que se encarga de que la revista llegue a tiempo a los locales principales, a Miguel que se la pasa picándome las costillas para entregar a tiempo, a mis ayudantes pues sin su valiosa ayuda no podría hacer todo lo que hago dentro de la revista, Lesly, Lilian e Ixchel. A mi fotógrafo Miguel Ángel Gonzaga, a Juan Antonio Flores que ha creído en todos nosotros y nos ha apoyado incondicionalmente, a su padre el Señor Arnulfo que nos dejó grandes enseñanzas, y a ustedes, queridos lectores, que son, a fin de cuentas, los que realmente soportan esta publicación. Gracias a todos, pues sin ustedes que son mis brazos y piernas, mi cerebro y mi corazón, no podría realizar lo que llevamos a cabo quincenalmente. Gracias.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte@editoposter.com
dibujarte2003@yahoo.com.mx

CONTINUAMOS CON FRANK MILLER Y ¡MUCHO MÁS!

ÍNDICE

Alter Ego 2
Tnt 8 12
Revisión de Portafolios 16
Reporte Euforia 26
Clases de Acuarela 28
Ganador del Concurso de Cómic de Euforia 32
Van Helsing 38

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #44 PRIMERA QUINCENA DE FEBRERO 2005
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrights y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en México Copyright © 2000.

DIRECTORIO

EDITOPOSTER S.A.
Salvador Diaz Mirón #156
Col. Sta. Ma. la Ribera 06400
México D.F.
Tel. 13-23-0-100

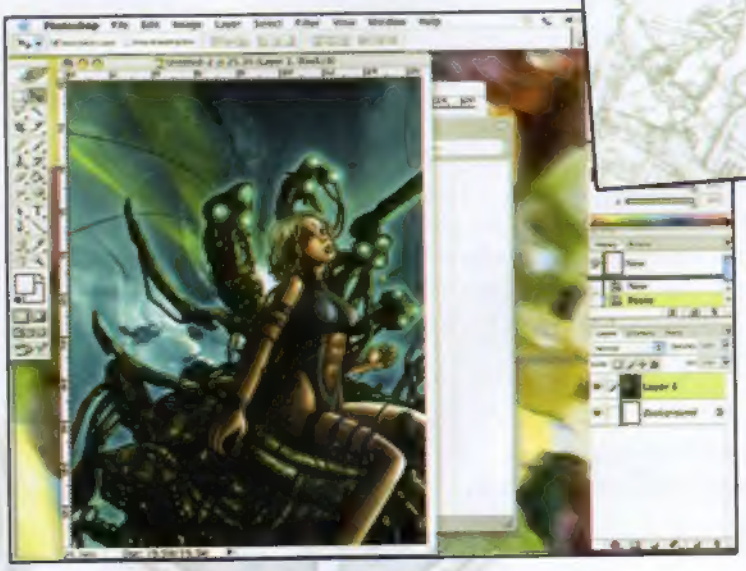
Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable
Carlos Carbajal Cuevas
Director
Juan Carlos Hernández
Director Artístico
Martha García de la Rosa
Jefa de Diseño
Laura O. Bárcena V.
Diseño de Interiores
Lilián Ramírez
Asistente
RO.MA.
Corrección de Estilo
Alter Ego
Portada
Alter Ego
Izumi
Clases
Iratzu
Tozani
Colaboradores
Alonso Pérez Cervera
Cómic
EDITOPOSTER S.A.
Gilberto López Robledo
Preprensa
Miguel Ángel Ruiz
Circulación

www.editoposter.com

COLOREANDO LA PORTADA

¡Qué tal, amigos! Nos encantó la idea de compartir algunas de las técnicas que usamos para nuestras ilustraciones, así que decidimos explicar paso a paso cómo hicimos la portada para este número de DibujArte.

Antes de entrar de lleno en el proceso, es conveniente hacer algunas observaciones acerca de las herramientas y sus características. Para trazar el dibujo se utilizó portaminas 2B sobre papel opalina (muy aconsejable, gracias a su blancura y acabado tan liso) y para el coloreado, la utilidad Adobe Photoshop 7.0. Se trata de un programa de retoque fotográfico muy versátil, del que el usuario se enamora inevitablemente una vez que ha aprendido a utilizarlo. Funciona a base de capas o "Layers" que se van sobreponiendo (como si fueran acetatos) y a las que se les puede agregar, literalmente, infinidad de efectos y acabados.



Una de las tantas ventajas que nos ofrece el Photoshop, es la posibilidad de crear una capa transparente con el trazo o boceto de nuestro dibujo. Con esta técnica podremos darle a nuestro trabajo un acabado muy fino y preciso, poniendo capas de color debajo del trazo, sin la necesidad de utilizar la herramienta "Varita Mágica", que de mágica no tiene mucho, ya que en realidad hace selecciones muy malas.

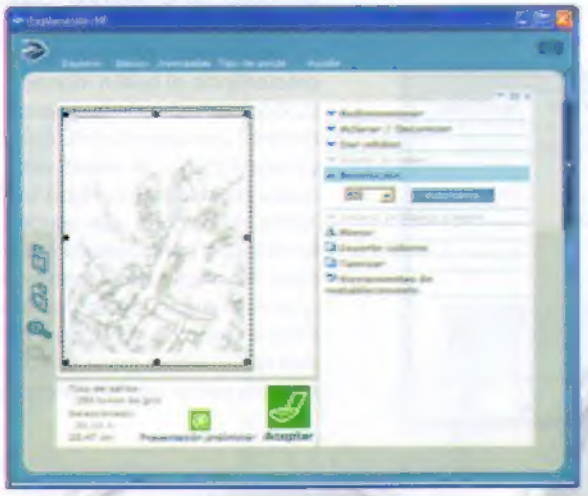
Ahora bien, la que es en realidad la varita mágica es la tableta gráfica, un sustituto del "Mouse" que consiste en una pluma o lápiz digital que se desplaza sobre una base conectada al puerto USB de la computadora. En este caso en particular, el uso de la tableta gráfica es imprescindible, ya que pretendemos conseguir un acabado más artístico que el que se puede obtener con el incómodo y frío mouse. Los niveles de presión que proporciona la tableta (como si fuera un pincel o lápiz), son muy importantes para aplicar a nuestra ilustración ese sentimiento artístico.

Las tabletas consentidas de ilustradores y diseñadores gráficos son las marca Wacom, pero son muy costosas y no conviene invertir tanto dinero cuando todavía estamos aprendiendo el coloreado digital. Afortunadamente existen otras opciones en el mercado que son más accesibles para el artista nóbel. Para esta ilustración se utilizó una tableta marca Genius de 5" x 4", y el resultado, al menos para nosotros, fue muy satisfactorio.

Otra observación que conviene hacer es que si se desea obtener un buen nivel de detalle en una ilustración digital es necesario trabajarla a alta resolución (mínimo 300 ppp), por lo que una computadora más o menos rápida es prácticamente imprescindible.

Más que el procesador, para los programas de edición de imagen un poco pesados como el Adobe Photoshop 7.0 lo más importante es la memoria RAM. 256 MB de RAM es el requerimiento mínimo para que la computadora no se quede "pensando" por más de 3 minutos. Lo recomendado son 512, y lo ideal 1 GB.

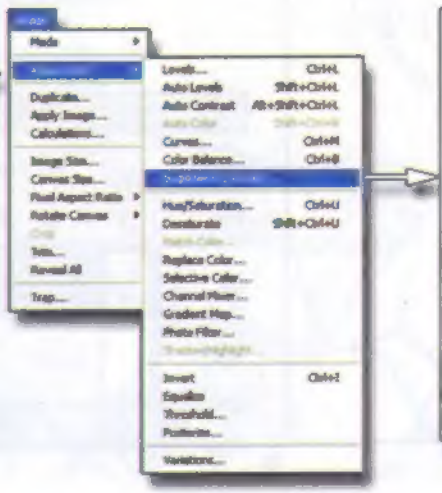
ESCANEADO Y PREPARADO DEL DIBUJO

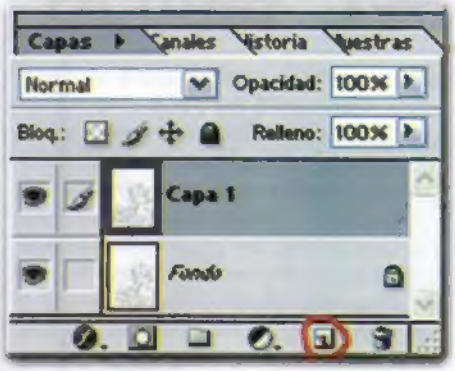


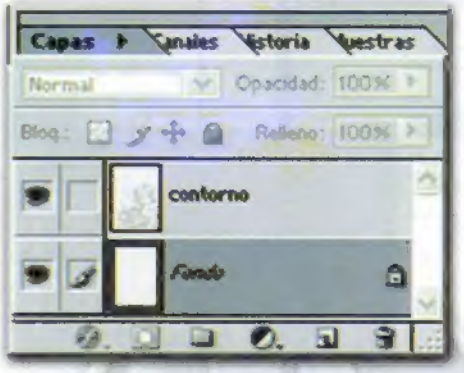
Una vez trazado, se optó por no entintar el dibujo y colorear directamente sobre (o más bien debajo) de las líneas de grafito del portaminas. ¿Por qué? Sencillo, gusto personal, o deseo de darle un acabado más artístico.

Se utilizó un HP Scanjet 2400 (lo puedes conseguir en cualquier tienda de cómputo) y se escaneó a 500 ppp, en escala de grises ("fotografía en blanco y negro" se llama en este scanner) al 100 % de su tamaño original (carta). IMPORTANTE: Por nada del mundo escanees en "dibujo en blanco y negro", más de uno te dirá que así se debe hacer, pero por experiencia propia sabemos que ese tipo de salida resulta en una burda línea dentada y la pérdida de muchos detalles.

Envía la exploración al Photoshop, cambia el modo a RGB (Imagen> Modo>RGB) y empieza por "limpiar" el dibujo ajustando el brillo y el contraste (Imagen>Ajustes>Brillo y contraste), de tal forma que las áreas blancas sean completamente blancas y resalte el trazo. Pero ten cuidado, ya que si subes mucho el contraste se perderán algunos detalles del dibujo. El objetivo, más que nada, es obtener un trazo limpio.

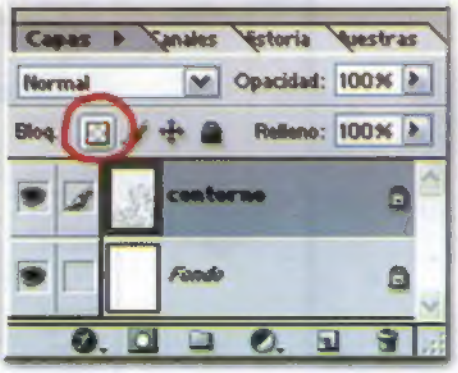






Ahora crearemos la capa de contorno. Primero selecciona la capa de Fondo, en la pestaña "Capas", y copia completamente el lienzo. Luego crea una capa nueva presionando el botón marcado y pégalo encima de la misma (o también pulsando Ctrl+A, Ctrl+C y luego Ctrl+V). Se creará una nueva capa idéntica. Borra la del fondo, procurando que quede en blanco y selecciona la nueva capa. Nómbrala de alguna manera para que la puedas identificar como la capa de contorno y procura que siempre permanezca encima de todas las demás capas.

Con la capa de contorno seleccionada, en el la pestaña "Canales" activa el botón "Cargar Canal Como una Selección". Observarás que el dibujo se rodeará por una línea punteada. Lo que ha pasado es que todas las áreas blancas se han seleccionado y lo que haremos es borrarlas con el botón "Supr" del teclado.



Notarás que el dibujo ha quedado un poco pálido, pero eso se soluciona repintando las líneas con la herramienta "Pincel" activando el botón "Bloquear Píxeles Transparentes" en la pestaña "Capas". El color a elegir puede ser negro o cualquier otro, desde siena a violeta. Esa es la maravilla del Photoshop. Nosotros elegimos un color pardo.

El boceto ha quedado listo, ha llegado la hora de la verdad.

La "mancha" y el matizado.

Comenzamos el coloreado aplicando los colores base a las partes más extensas del dibujo. En este caso, la maquinaria, la ropa, el cabello y la piel de la chica. No olvides que todas las capas de color deberán colocarse debajo de la capa de contorno y que lo más conveniente será que a cada tono le deberá corresponder una capa diferente, así podrás manipularlas fácilmente en caso que quieras cambiar el color a una parte específica de la ilustración. La capa de contorno estará en modo "Multiply" y las capas de color en modo "Normal".

Los tonos se deberán escoger con base en el color final que se le quiera dar. En este caso se decidió que la chica sería morena y la maquinaria tendría un tono azul acero, por lo que se utilizó un tono melón y un gris pálido verdoso. Si fuese, por ejemplo, blanco, hubiese convenido un durazno pálido; o si la maquinaria fuese color cobre, le vendría bien un tono naranja rojizo.

Una de las muchas ventajas que ofrece la tableta gráfica es que se pueden aplicar los colores sin necesidad de seleccionar las áreas. Así ahorramos mucho tiempo; pues del coloreado digital, sin duda la parte más tediosa es la de seleccionar. Se puede usar la herramienta "Pincel" o "Aerógrafo", eso dependerá del gusto de cada quien y del efecto que quiera lograr.

Uno de los fundamentos básicos de una ilustración o pintura es la iluminación; la dirección de la luz y la forma en la que cae sobre los objetos de acuerdo a su forma.

Determinación de la fuente de luz y Sombreado.

Toma referencias de fotografías al momento de aplicar las luces y las sombras. Una revista de modas es excelente para estudiar como incide la luz sobre la cara y cuerpo de las modelos y las sombras que se van formando. Se muy observador (a), esa es tu mayor herramienta.

Utiliza más de un tono por color y elígelos siguiendo la escala cromática (dicha escala va de un color a otro después de pasar por tonos intermedios, por ejemplo, violeta, violeta-azulado, azul-violeta, azul).

Puedes empezar aplicando los colores primero con manchones siguiendo la escala cromática, sin dejar de considerar iluminación y forma, y luego matizarlos con la herramienta "Dedo".

No tengas miedo de usar el blanco para añadir toques de luz, esto le dará mayor realce a la ilustración al igual que un mayor realismo y por consiguiente mayor credibilidad.

Es un procedimiento largo y repetitivo, no te desanimes y continúa. Verás como poco a poco tu ilustración va tomando forma.

Matizado.

Colores Base.

Cada elemento del dibujo en Diferente capa con nombres.

Suavizado con el dedo.

Ahora empieza la parte divertida, ¡donde tu trabajo empezará a cobrar vida!

Hasta este punto lo que hemos hecho es escoger la gama cromática de nuestra ilustración (la paleta de colores) y agregar sensación de volumen por medio de una adecuada aplicación de luces y sombras. Todo lo que tenemos es "plano".

Ahora avoquémonos a los materiales presentes en nuestra imagen, como qué sensaciones táctiles queremos provocar a la experiencia visual del público.

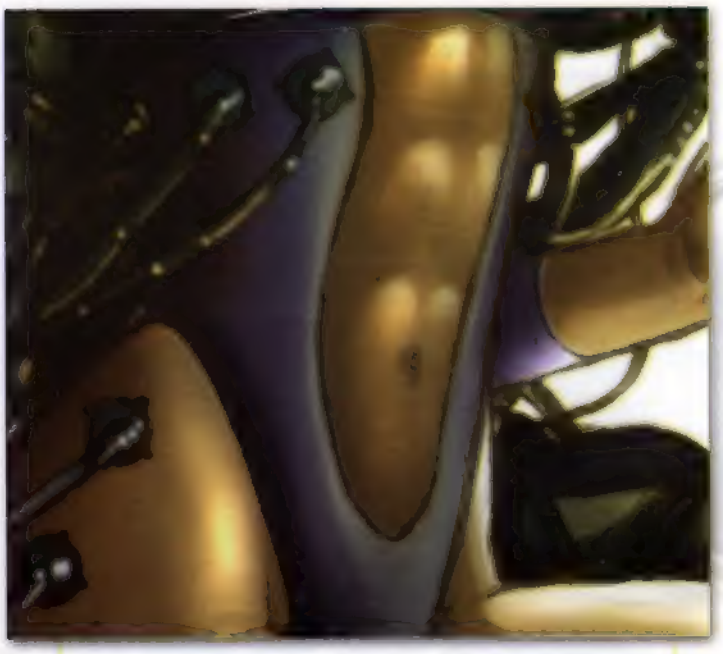
El manejo de texturas es otro fundamento básico presente en la pintura. En este caso lo que queremos transmitir es la lucha de opuestos con el pesado y corroído metal que rodea a nuestro personaje, en contraposición con la suavidad y juventud de su piel.

Para esto creamos una capa en modo "Color Burn" encima de las que contienen el color de la maquinaria. Seleccionamos el pincel (Brush) con la textura adecuada (Photoshop ofrece una amplia variedad de estos con diferentes texturas) y la aplicamos en la capa que acabamos de crear. ¡Juega con las texturas de los pinceles y con la combinación de los modos de las capas (ya sea multiply, color burn, saturación, por mencionar algunos) para crear el efecto que a ti más te guste! Recuerda tomar referencias y fundamentos para la aplicación de texturas por medio de la apreciación de lo que te rodea o con fotografías.

Pero todavía no acabamos, ¡esto se pondrá mas interesante! Pondremos encima de la capa de contorno una nueva capa que llamaremos "Acabados" en modo "Normal".

Aplicamos con un pincel pequeño los detalles finos a nuestra ilustración. Agregamos "toques" de luz con el color blanco o con un color. ¡Esto hará que la ilustración salte ante nuestros ojos!

Nuevamente la herramienta "Aerógrafo" se convirtió en nuestra aliada. Tomamos un color azul aguamarina y apoyamos suavemente para crear un halo de luz, sobre este color y con un pincel más pequeño, tomamos el blanco y apoyamos esta vez con más presión para obtener un color más sólido.



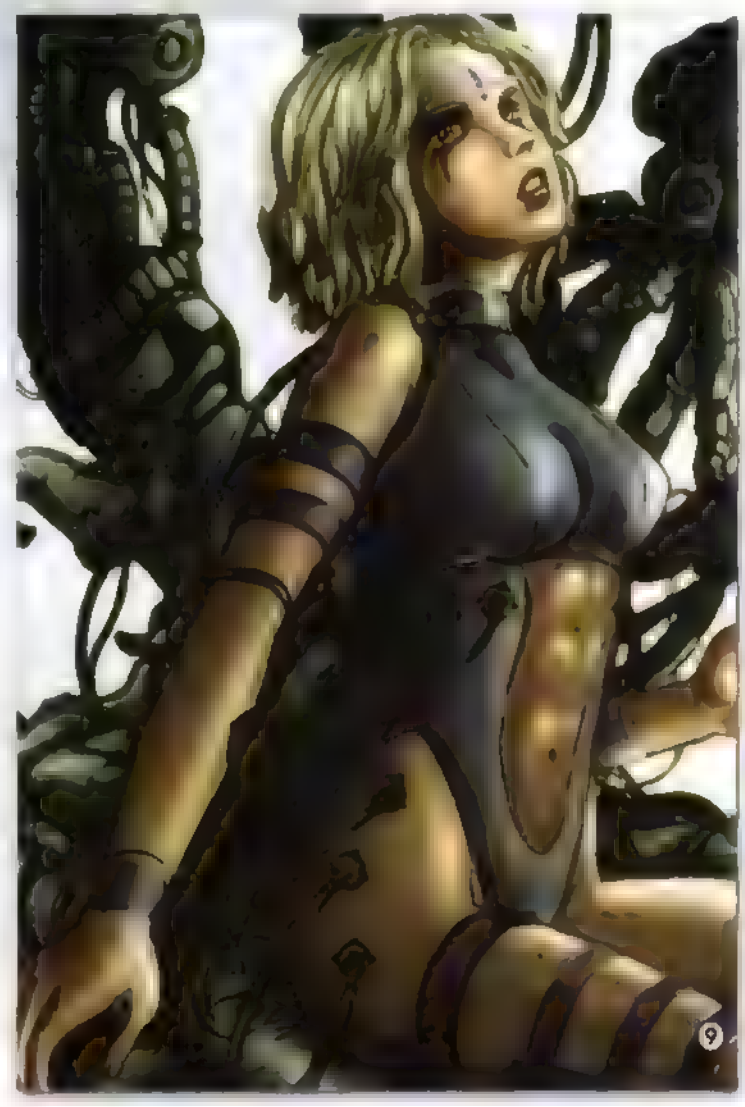
Podemos aplicar luces directamente sobre las capas de color por medio de la herramienta "Burn". Es un procedimiento igual de divertido. Recuerda seguir siempre los fundamentos de luz y sombra, dependiendo de las fuentes de luces que haya en tu trabajo.

La luz de estas lámparas deben estar reflejadas sobre la maquinaria y el cuerpo de la chica, por lo que aplicamos un poco de este color aguamarina sobre éstos dos elementos.

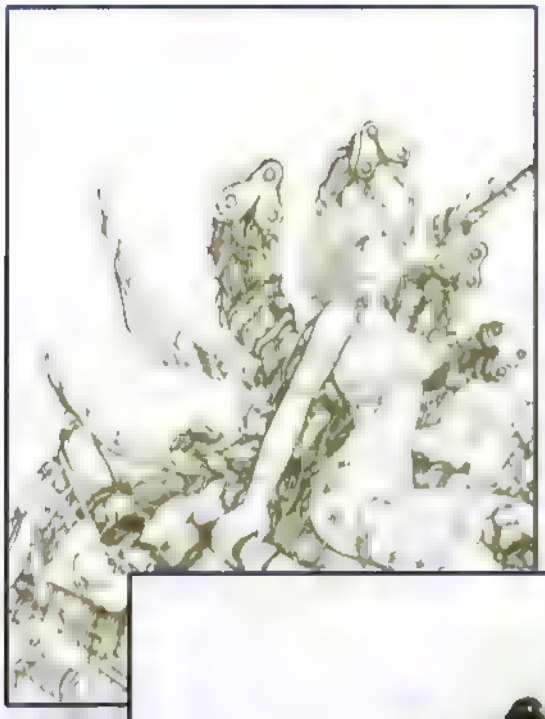
Hasta este punto nuestra ilustración está casi lista.

A esta ilustración le hemos incluido un efecto que le agrega dramatismo y atmósfera. Si se la quieres incluir a tu propio trabajo haz lo siguiente; duplica la capa de contorno, píntala de un tono ocre y colócala encima de la misma. Luego, con la capa copiada y seleccionada, ve a Filtro>Desenfocar>Desenfoque Gaussiano; se abrirá un cuadro de opciones donde ajustarás el radio en píxeles. Nosotros elegimos un radio de 1.8 píxeles, pero la decisión ya depende del gusto de cada quien.

Lo que hace este filtro es desenfocar las capas de una manera especial, pero utilizado de la manera antes descrita proporciona a nuestro dibujo un efecto antiguo, difuso u oscuro, según la combinación de colores que se use o el sentimiento que se quiera transmitir.



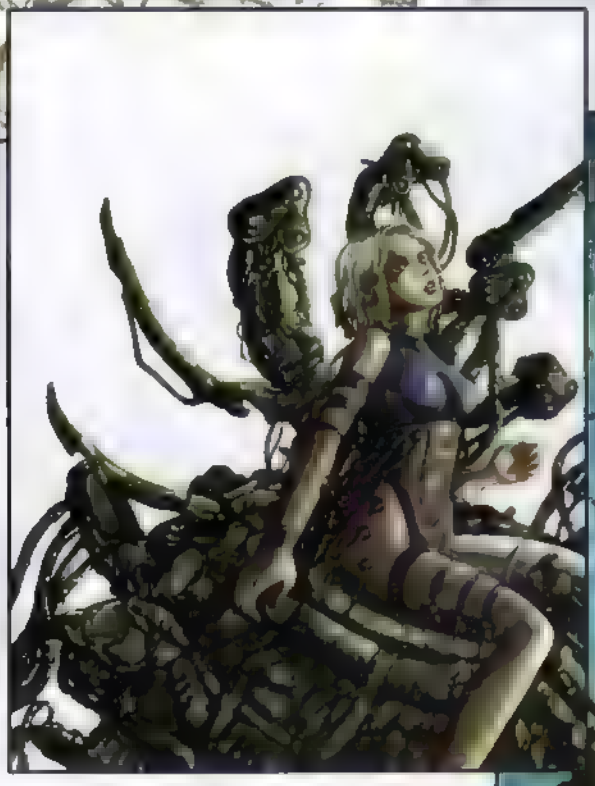
COLOREANDO LA PORTADA



Nuestra ilustración está casi finalizada. Sólo le faltan los últimos toques para que quede impactante.

Para darle mayor ambientación le agregamos un fondo por debajo de todas las capas del dibujo.

El fondo y manera de elaborarse dependerá del gusto personal, de lo que se quiera transmitir y de la ilustración misma



FINALIZADO

Una vez terminado tu trabajo, conviene guardar el archivo PSD con todas sus capas para posteriores modificaciones. Si planeas imprimirlo deberás convertirlo a modo CMYK y guardarlo en formato TIFF. Si vas a publicarlo en Internet, déjalo en RGB, reduce su tamaño y guárdalo como archivo JPG.

Esperamos sinceramente que algunos de estos tips te sirvan para hacer ilustraciones cada vez mejores. Ah... ¡y hay que practicar mucho!

Trazo: Irene Euán, Humberto Chi.
Color: Alonso Pérez
Tutorial por: Alberto Andrade.
© Pater Ego Estudio.

BANYA

TAMBORES JAPONESES

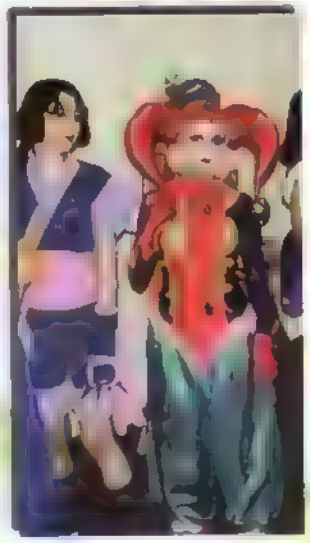
BANYA

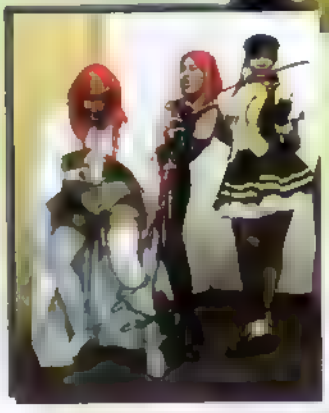
FIRMA DE AUTÓGRAFOS

BANYA

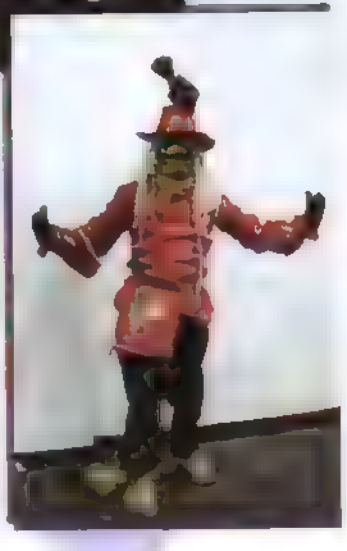
DIBUJANTES INDEPENDIENTES

CONCURSO DE COSPLAY



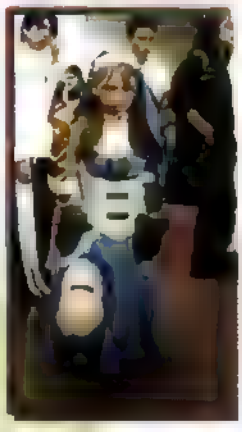


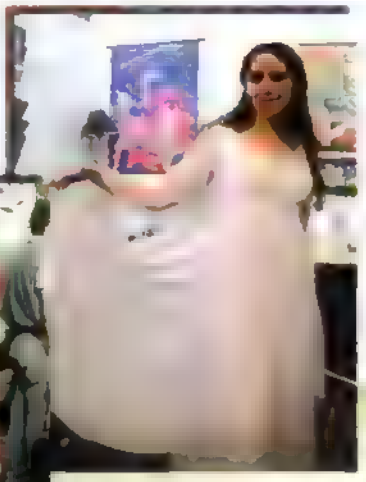
SEÇUNDO LUÇAR

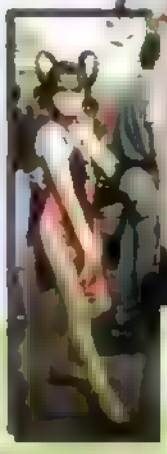


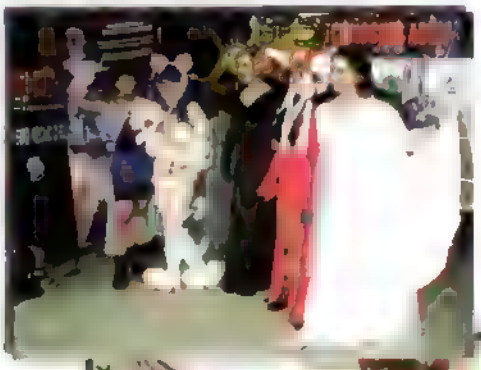
TERCER LUÇAR

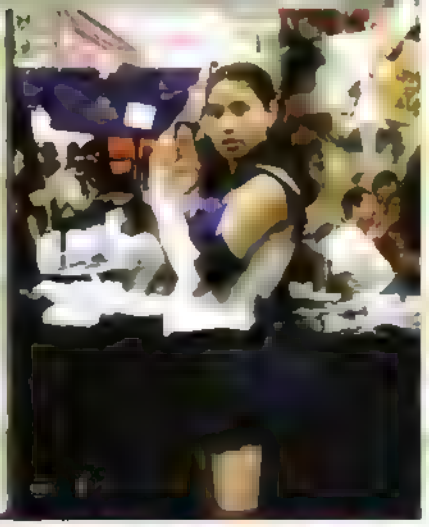
CONCURSO DE COSPLAY



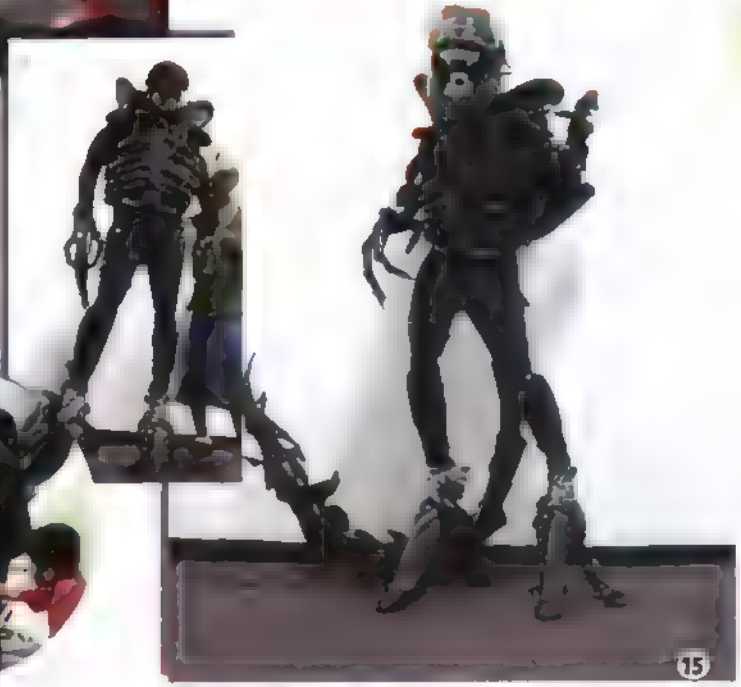








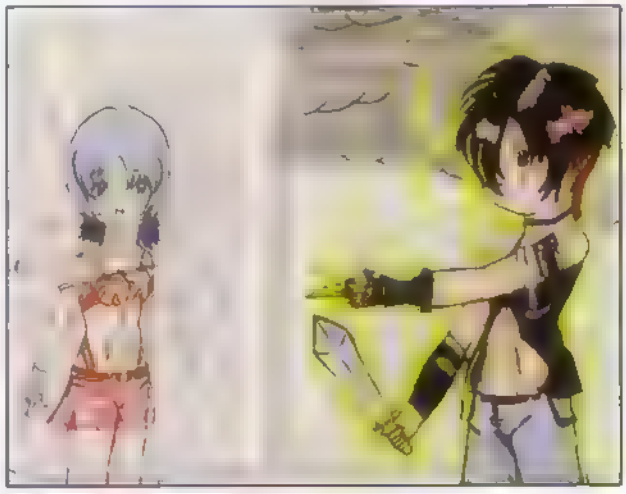
PRIMER LUÇAR



Revisión de portafolios

A quien corresponda: Le envío un dibujo hecho por mi hija Karina Itzel Calderón Audelo, quien ha aprendido a dibujar solamente con la revista DibujArte, la cual le compro desde hace aprox imadamente 2 años. Reciban mis más sinceras felicitaciones por la revista y sigan así, que los niños de hoy lo van a agradecer mañana. Espero puedan contestar pronto, ya que mi hija está muy emocionada.
Saludos.

Karina Itzel Calderón Audelo 12 años
Colegio Elisauro López Flores ogcaldelp@pep.pemex.com
oosiete_@hotma_.com



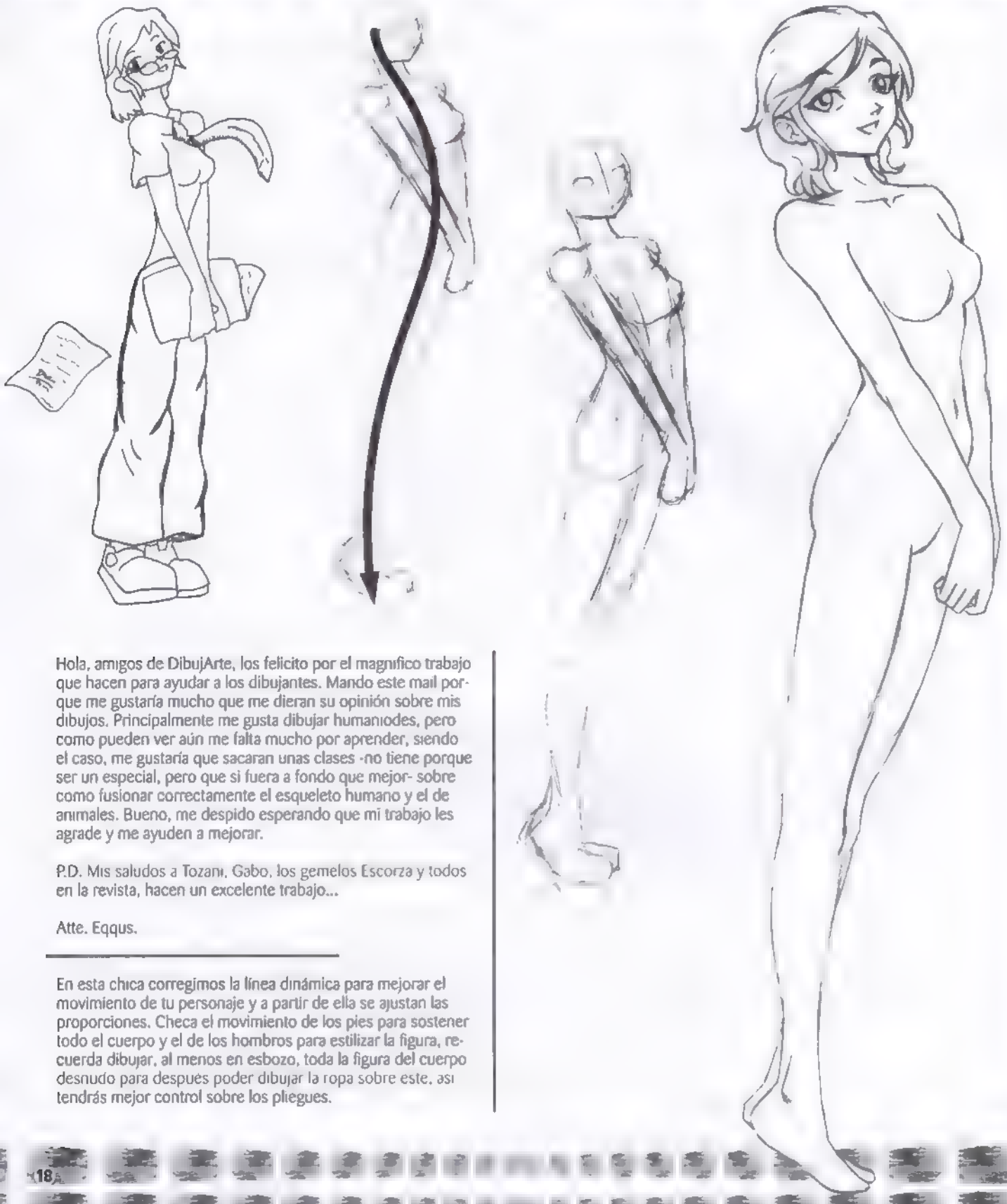
Hola, nos da mucho gusto saber que muchos jóvenes están utilizando DibujArte para ampliar sus conocimientos sobre el dibujo, y vemos gratamente que Karina Itzel ha avanzado bastante, sin embargo aún tiene muchas cosas qué practicar para mejorar. En la siguiente página verás las correcciones en el dibujo, en ésta analizamos el color. Los colores que usaste en la chica son buenos pero tratamos de combinarlos en tonos menos saturados, el dibujar a la chica con un color sepia en lugar del lápiz de grafito ayuda para que la ilustración adquiera ese ambiente apacible en general. En el chico también variamos un poco los tonos y utilizamos el tono del color del cabello para resaltar algunos vivos en la ropa. Si coloreas el pantalón de azul, puede dar la apariencia de ser un pantalón de mezclilla común, aquí lo coloreamos del mismo color que el chaleco para dar la idea de un traje completo, observa que los vivos en rojo del chaleco sirven para que el negro del chaleco y el pantalón no se 'junten' y así se pueda diferenciar cada prenda por separado.

Revisión de portafolios

Tener conocimientos de anatomía es fundamental para dibujar la figura humana, debes estudiarla más y al mismo tiempo entenderás mejor las proporciones, estudia nuestra reedición número 12 para que entendas lo que es la línea dinámica, ésta te ayuda a mejorar mucho las poses en tus dibujos.

Para realizar mejor los detalles, como los pliegues, tienes que observar tu entorno y entender cómo es cada uno de ellos y adaptarlo al papel para dar una sensación realista. La perspectiva de la espada también tiene que cuidarse, puedes checar la nueva reedición número 22 para más detalles. Muchas felicidades y sigue avanzando.

Revisión de portafolios



Hola, amigos de DibujArte, los felicito por el magnífico trabajo que hacen para ayudar a los dibujantes. Mando este mail porque me gustaría mucho que me dieran su opinión sobre mis dibujos. Principalmente me gusta dibujar humanoides, pero como pueden ver aún me falta mucho por aprender, siendo el caso, me gustaría que sacaran unas clases -no tiene porque ser un especial, pero que si fuera a fondo que mejor- sobre como fusionar correctamente el esqueleto humano y el de animales. Bueno, me despido esperando que mi trabajo les agrade y me ayuden a mejorar.

P.D. Mis saludos a Tozani, Gabo, los gemelos Escorza y todos en la revista, hacen un excelente trabajo...

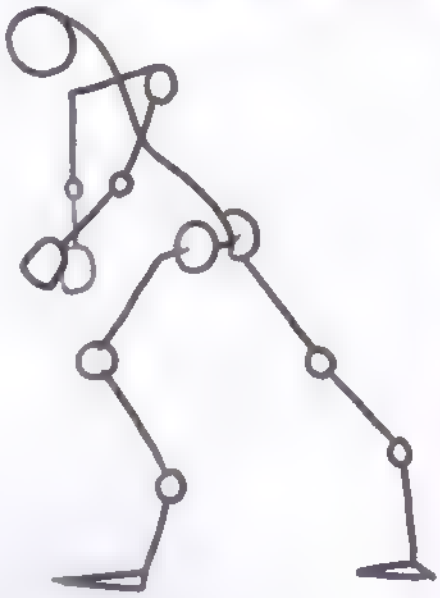
Atte. Eqqus.

En esta chica corregimos la línea dinámica para mejorar el movimiento de tu personaje y a partir de ella se ajustan las proporciones. Checa el movimiento de los pies para sostener todo el cuerpo y el de los hombros para estilizar la figura, recuerda dibujar, al menos en esbozo, toda la figura del cuerpo desnudo para después poder dibujar la ropa sobre este, así tendrás mejor control sobre los pliegues.

Al colocar la ropa debes tener en cuenta el estilo con el que planeas vestir a cada personaje, hacer diseños previos de la ropa es bastante bueno, así se te facilitará aún más el colocarla. Ya que decidiste qué tipo de ropa usará, al colocarla debes tener cuidado con los pliegues, tomando en cuenta el volumen y la posición del cuerpo. Aquí seguimos tu patrón de ropa pero hicimos algunas modificaciones en el pantalón para que los pliegues fueran más reales manteniendo el estilo de tu personaje. El movimiento de la corbata lo redujimos un poco, en base más al movimiento del cuerpo que al viento, y recuerda que si hay viento afectando la ropa de tu personaje, también debe afectar su cabello.

Revisión de portafolios

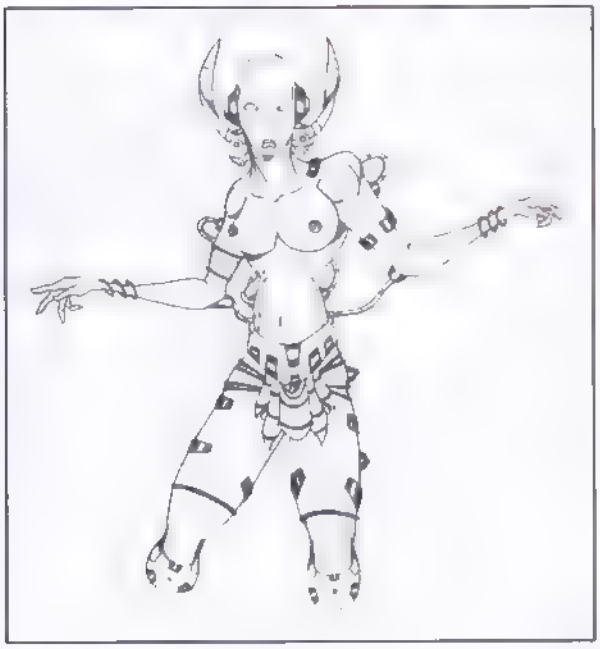
En este personaje la estructura se trabajó bastante bien, así como la línea dinámica, el problema se dio al definir. Observa el tratamiento que Iratzu le dio a tu ilustración utilizando la misma estructura y línea de movimiento. Recuerda que un boceto es siempre una versión preliminar de lo que será el dibujo terminado, aun cuando termines un boceto, la versión final podría tener más cambios. Cada uno de estos pasos (línea dinámica, estructura, boceto) hacen que tu ilustración se vaya definiendo mejor.



Revisión de portafolios

Tu ilustración se llama WOLFESS, lo que nos hace suponer que es una loba antropomorfa, sin embargo su cara no nos da una idea muy clara de que sea una loba, trata de buscar imágenes de lobos para poder documentarte acerca de sus características principales y así poder trabajar mejor. La documentación es siempre importante en todos los aspectos y buscar la coherencia en los detalles de tu personaje lo es también, checa la funda de la pistola que dibujó Iratzu, es más ad-hoc a la forma de las armas que tu personaje porta. Si quieres aprender más sobre los híbridos y antropomorfos, checa nuestro siguiente número de la edición regular.

Revisión de portafolios

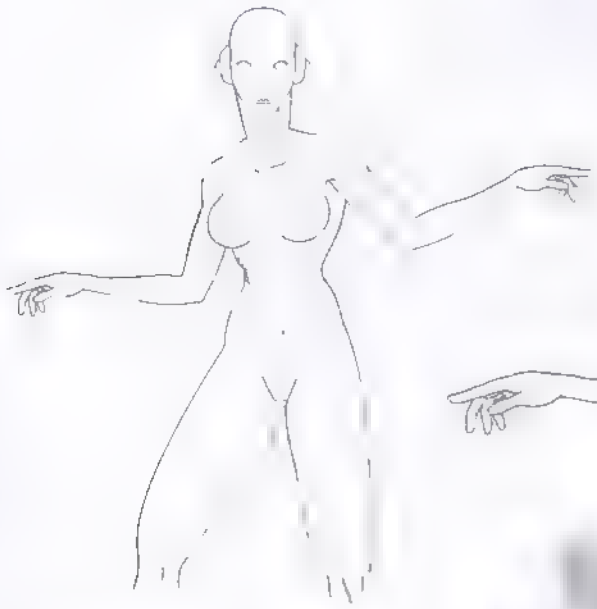


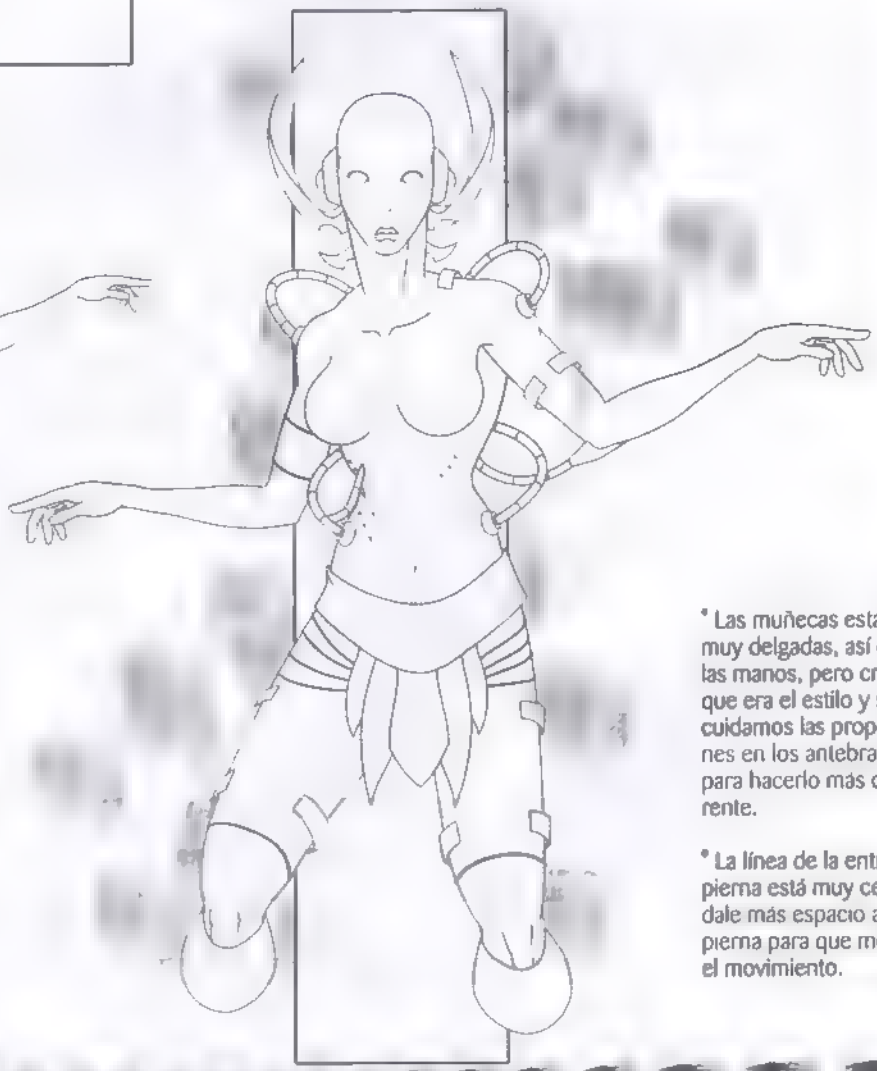
Hola amigos de DibujArte, a partir de que empecé a comprar su famosa revista me intereso sacar a la luz mis dibujos, espero que los critiquen adecuadamente y que publiquen mis errores; por favor avísenme en que número saldrán si es que los publican, sólo quiero que la gente vea lo que hago y lo que su revista me ha ayudado a realizar. Gracias por todo.

P.D. Espero les agrade mi trabajo.

Heber Japhet Heredia Gines
21 años. Oaxaca
aphet_x@hotmail.com

Tu personaje es bastante interesante y el hecho de no ser una estructura tradicional lo hizo algo difícil de corregir, lo que muchas veces podría tomarse por errores puede traducirse en 'estilo', aún así te damos algunos tips que pueden ayudar para que tus trabajos se vean mucho mejor. Shin Ryu hizo una corrección basada en tu dibujo, para la que primero trazó el cuerpo desnudo y posteriormente agregó los accesorios y prendas. Entre los que consideramos errores notables están:





* Los deltoides (hombros) los dibujas deformados, sin embargo no mantienes estructura similar ni simetría entre el izquierdo y derecho, así que decidimos dibujarlos más humanos.

* Los pechos, aunque alienígenas, deben ser más reales y los colgamos un poco para darles ese realismo. El detalle de tornillos hendidos en lugar de pezones es genial.

* Las muñecas están muy delgadas, así como las manos, pero creímos que era el estilo y sólo cuidamos las proporciones en los antebrazos para hacerlo más coherente.

* La línea de la entrepierna está muy cerrada, dale más espacio a cada pierna para que mejore el movimiento.

A Shin Ryu le pareció buena idea darle medio tono para resaltar las formas y volúmenes. Él hizo una versión con el vientre aplanado y musculoso, sin embargo, tu idea de un vientre más bien abultado nos pareció excelente, ya que sale de lo tradicional. Además de agregar el volumen natural del cuerpo se agregaron sombras que ayudarán a determinar mejor la fuente de luz y los detalles en textura de cada accesorio. Así, conjuntando el volumen del cuerpo y un fondo muy sencillo, tu ilustración logra más impacto.

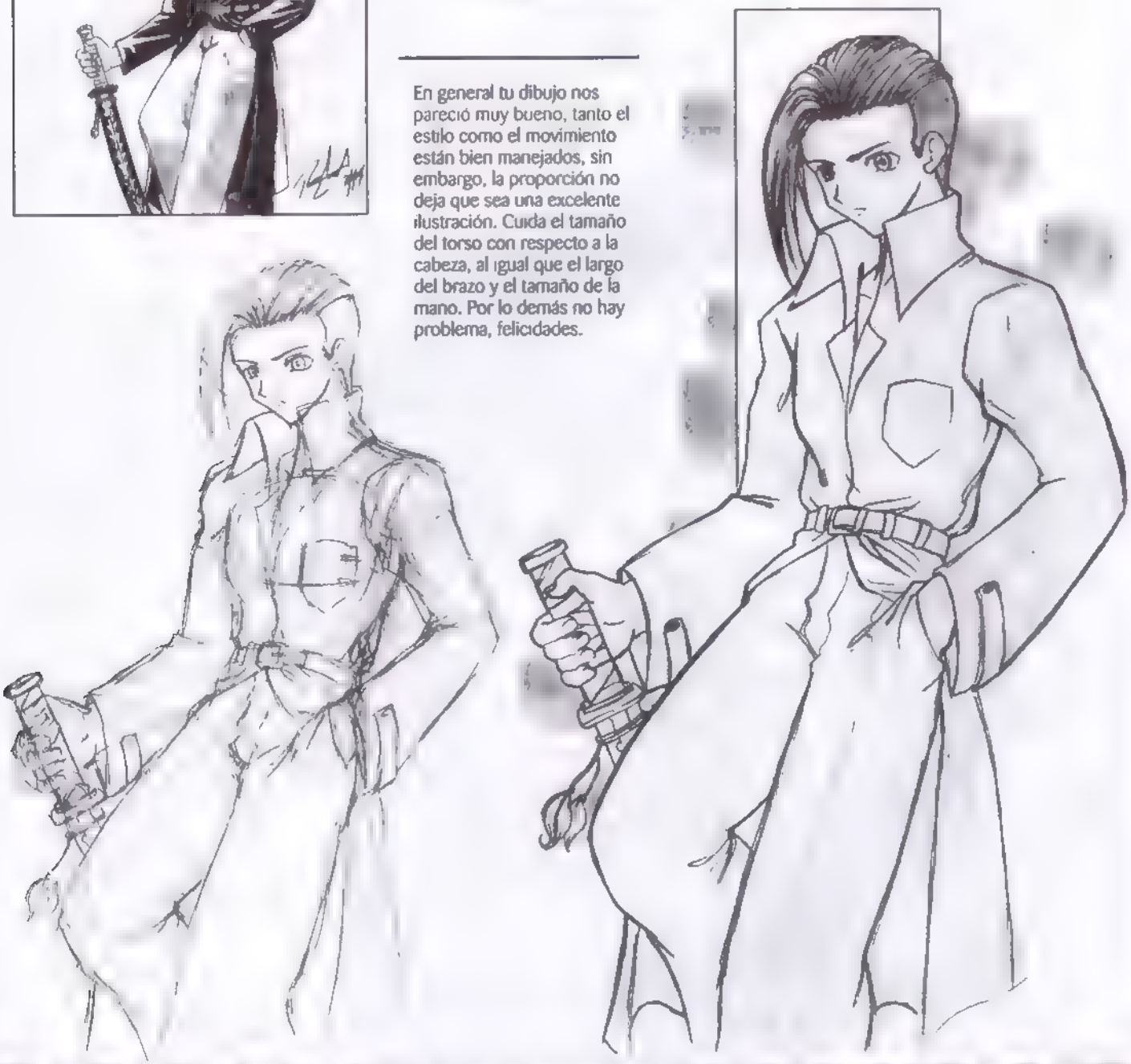
Revisión de portafolios

Buenas tardes tengan todos ustedes, les escribo por segunda vez (la primera creo que me equivoqué de dirección de correo electrónico) para que me ayuden con este trabajo, es un personaje que se me ocurrió, así nada mas un día que no tenia nada que hacer, una crítica me podría ayudar y si realmente lo merece, hasta a la portada de su revista podría llegar...

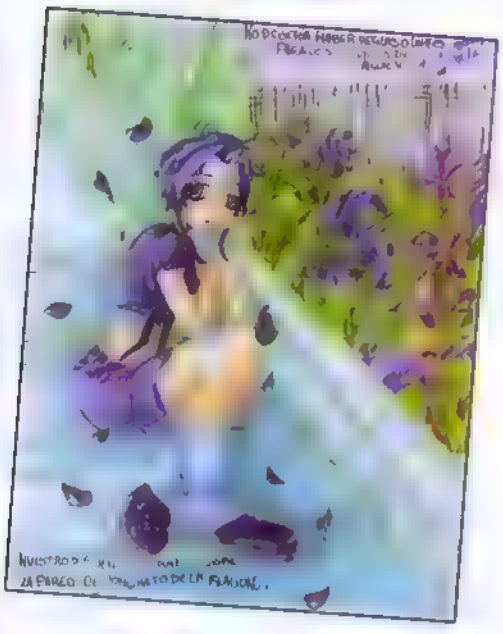
Me despido esperando una respuesta...

Ramón Adrián Valenzuela Álvarez
link_ray18@hotmail.com

En general tu dibujo nos pareció muy bueno, tanto el estilo como el movimiento están bien manejados, sin embargo, la proporción no deja que sea una excelente ilustración. Cuida el tamaño del torso con respecto a la cabeza, al igual que el largo del brazo y el tamaño de la mano. Por lo demás no hay problema, felicidades.



Revisión de portafolios



¡Qué onda DibujArte! Tengo 14 años y me encanta dibujar manga. No tengo muchos números de su revista pero me encanta, los admiro y los respeto mucho. Me gustaría que revisaran mis trabajos, son personajes hechos todos a manita. Si los publican, me animaría mucho a ser mejor día con día. Saludos y besos a DIB-kun.

Con amor...

Miriam Rosales (Arenita)
Tenancingo, México.

Tus dibujos se ven bastante avanzados para tu edad, el trabajo en cada uno es muy interesante. Debes seguir practicando la anatomía y la proporción, así como la fuente de iluminación. Tozani hizo una pequeña corrección y valoración de tu personaje. Cambió un poco las alas, la cola y redujo el tamaño de la cabeza para mejorar la proporción, y omitió ciertos detalles para que se pudiera observar mejor el dibujo; esperamos pueda servirte de algo. Vas muy bien, sigue practicando.

Euforia

TE PRESENTAMOS EL REPORTE GRÁFICO DE LA CONVENCIÓN QUE SE LLEVÓ A CABO EN LA CIUDAD DE GUADALAJARA LOS DÍAS 4, 5, 6 Y 7 DE NOVIEMBRE DEL 2004.

EL STAND DE EDITOPOSTER

PORTAL DE SUEÑOS, DE VERACRUZ

LOS DIBUJANTES CONVIVIENDO

KARAOKULFA

UNA DE LAS GUAPAS EDECANES Y SU CARICATURA

BEF, SANTIAGO CASARES Y RICARDO LLARENA

MENTALSODA STUDIOS

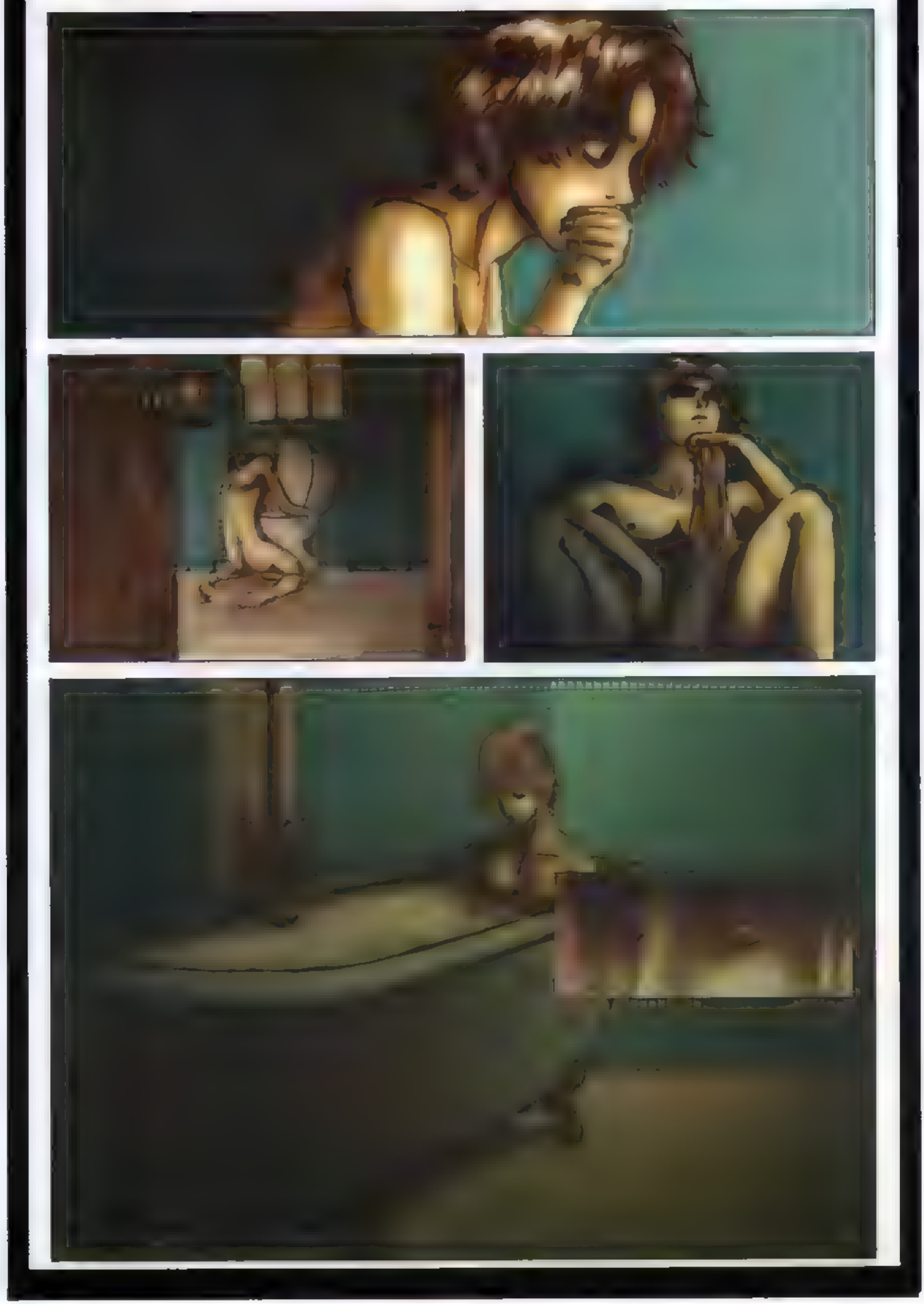
LA TIERRA QUE CUBRE

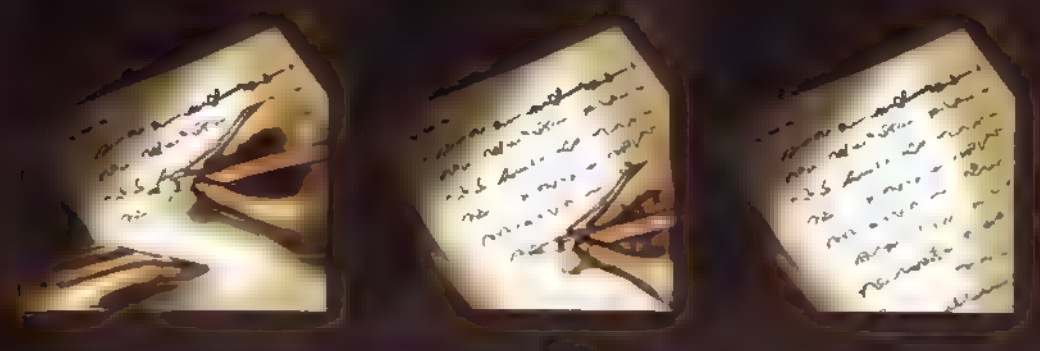
NUESTRAS LECTORAS

COLECTIVO GULP!

Euforia

CONCURSO DE COSPLAY

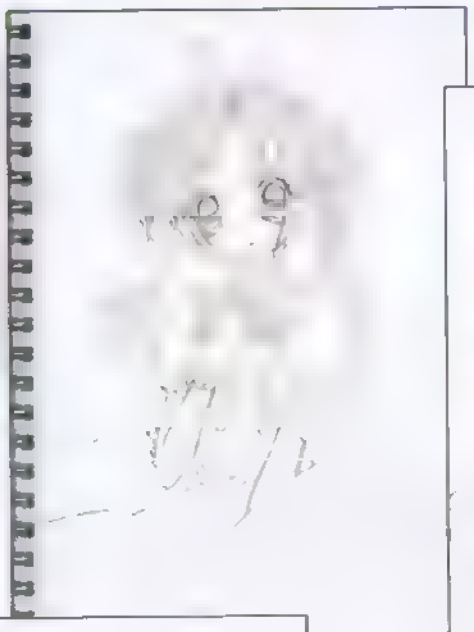


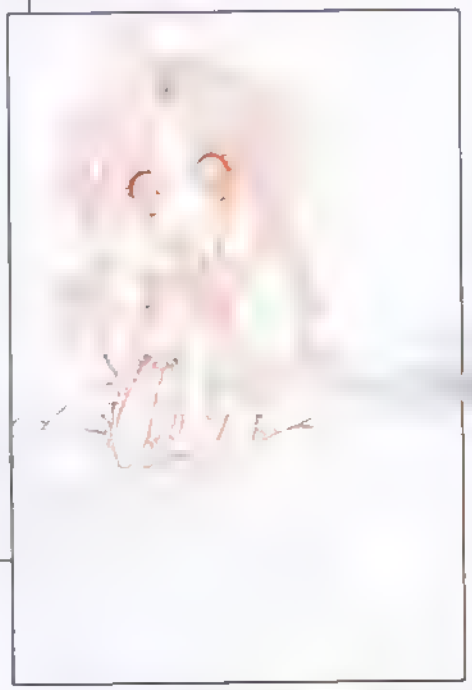


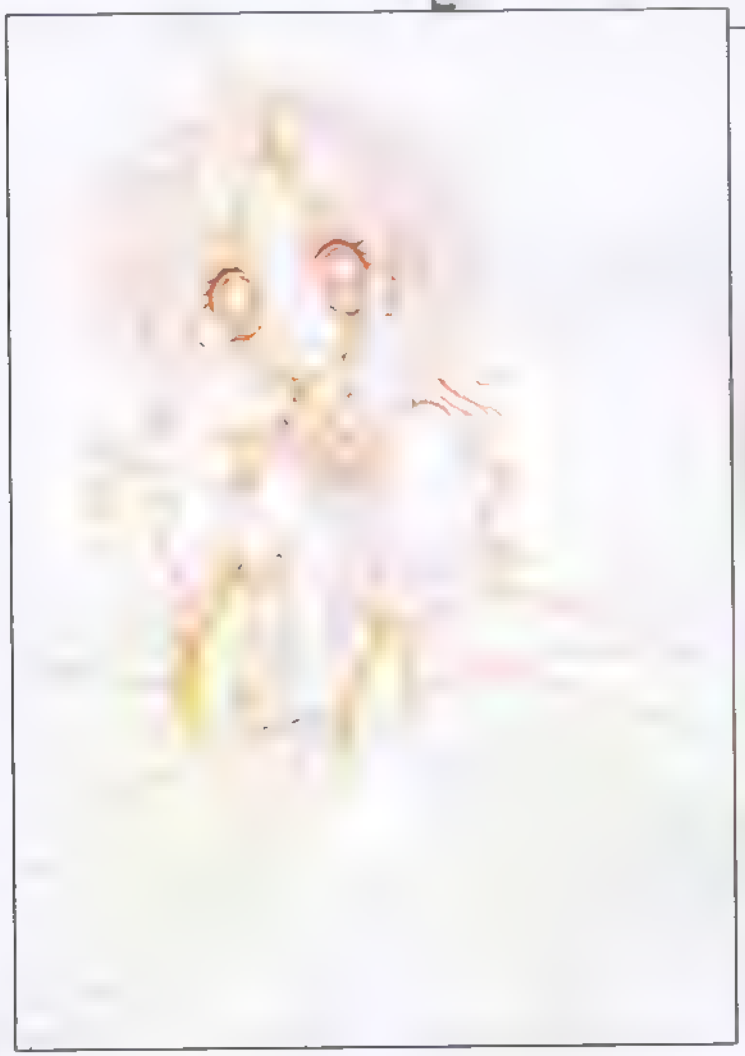
Historia y Arte
Alonso Pérez Cervera

Ya tenía mucho tiempo sin tocar el tema de la acuarela, en esta ocasión Izumi nos enseñará a pintar flores para trabajarlas como estampado en la ropa. Recuerda que los materiales que utilizamos son pinturas acuarel, pinceles de pelo de marta de diferentes grosores (un número 2 y uno en 5 te servirán muy bien) papel fabriano, papel higiénico para limpiar, varios vasos con agua para enjuagar nuestros pinceles, cinta adhesiva y un godete.

Lo primero es pasar nuestro dibujo al papel fabriano y para esto hay diferentes procedimientos, checa nuestros números anteriores de DibujArte para que lo entiendas mejor. Ya que tengas el dibujo hecho, entíntalo usando un color que esté dentro de la gama de tonos que vas a utilizar. En este caso se usó tinta sepia para el entintado. Si no puedes conseguir la tinta del color que deseas, colorea el dibujo en lápiz y al final entíntalo con acuarela concentrada del color que desees.

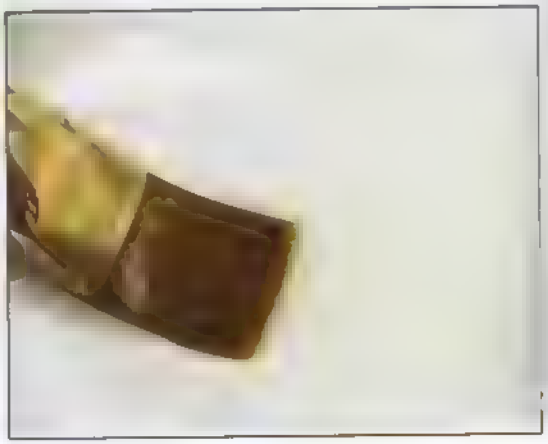




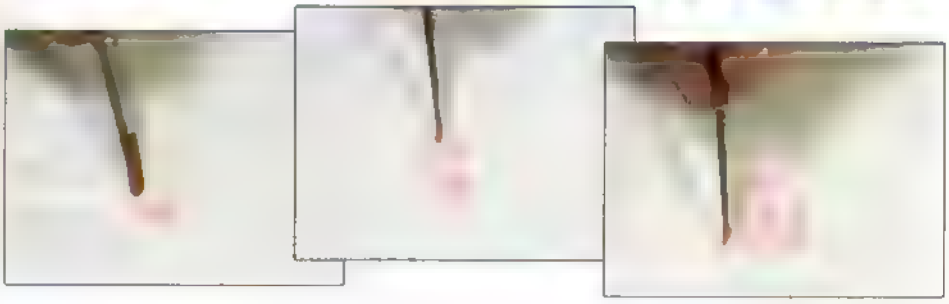


Colorea la piel usando degradados y guíate con una fuente de luz para dar las sombras, esta fuente de luz depende de tu gusto, pero recuerda que todas las sombras deben corresponder con ella.

Ahora pasemos a hacer una prueba, recorta un cuadro de papel fabriano de aproximadamente 10 cm. Fija cada uno de sus lados en una superficie sólida con cinta adhesiva y humedécelo usando una brocha y agua limpia. No dejes que el papel se seque cuando trabajes.



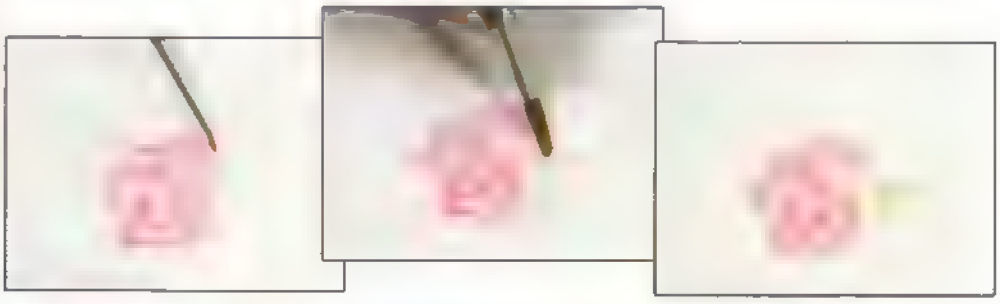
Ahora pintemos la flor. Comienza con un punto central de un color base y con forma de media luna muy pequeña, después comienza a pintar medias lunas alrededor de la primera y conforme te alejes del punto central, las medias lunas deben ser más grandes. No hagas demasiadas figuras, con tres líneas de medias lunas basta por ahora.

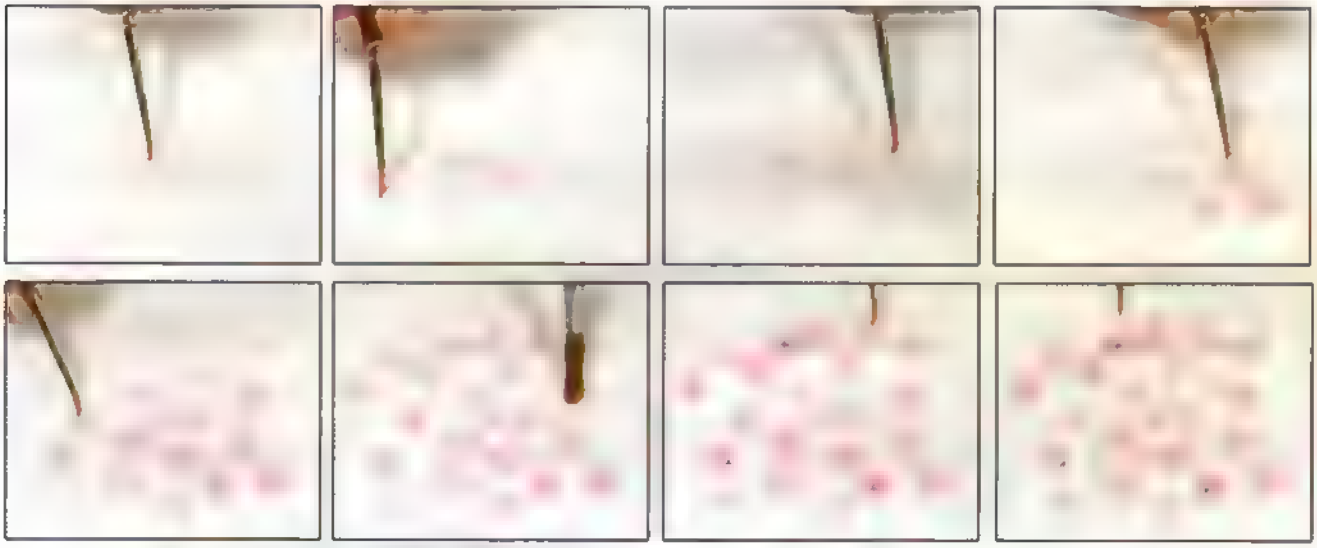


Ahora usa un tono más oscuro que el de base y dale volumen a estos pétalos, recuerda siempre respetar la fuente de luz que determines desde un principio. Para dar las sombras el papel debe estar húmedo y debes degradar el tono con cuidado, pasando una y otra vez el pincel hasta que el tono oscuro se difumine.

Para finalizar, pinta una hoja de color verde siguiendo el mismo procedimiento de color base-sombra degradada.

Trata ahora de pintar varias flores en serie para que entiendas cómo colocar cada una en el estampado.

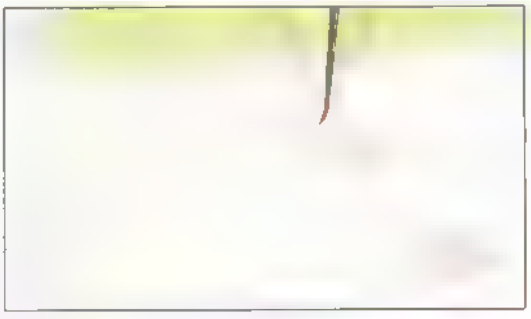


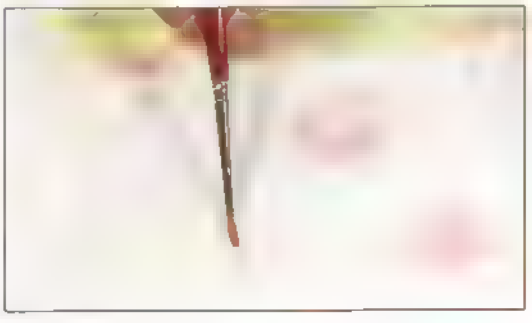


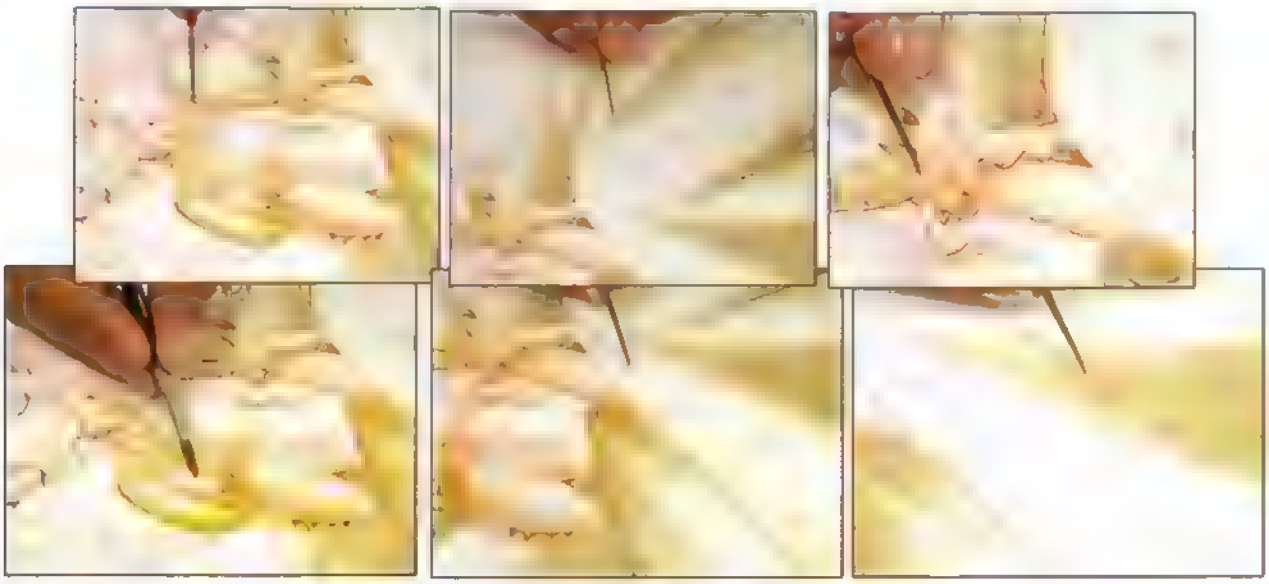
Cuando las flores se ubican en la zona de sombra se pintan adelgazadas, siguiendo el volumen de la ropa que dibujes. Si la flor se ubica en una zona de luz, se pinta más ancha también siguiendo el volumen.

Practica esto muchas veces.

Ahora hagamos una pequeña práctica para entender cómo se maneja el estampado sobre pliegues.



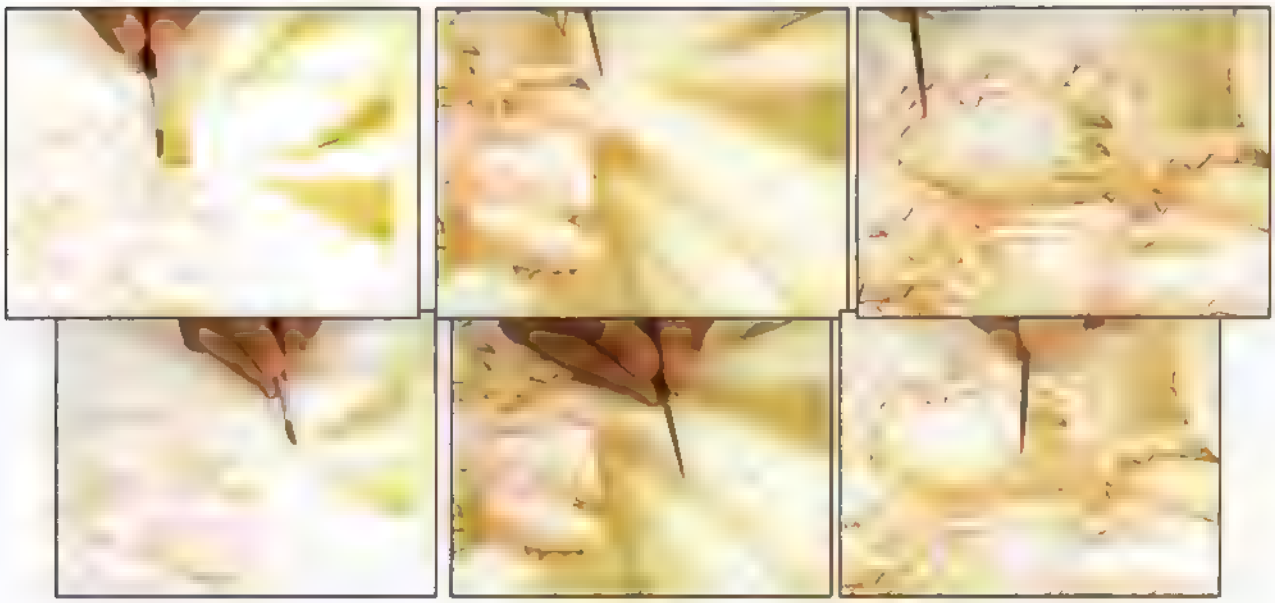




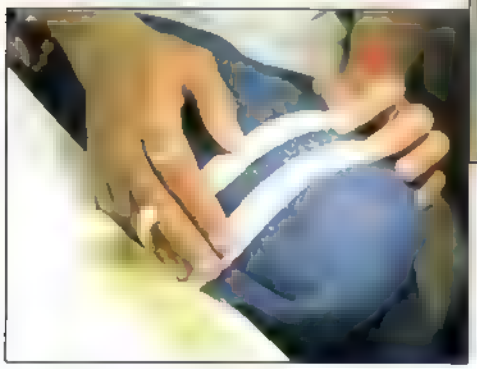
Ahora lo primero es dar el volumen a la ropa a la que le vas a colocar el estampado, usa la fuente de luz que definiste desde el tono de piel y dale el volumen adecuado dependiendo de los pliegues.

Coloca las flores usando las reglas de la página anterior, no dibujes demasiadas, ni tampoco muy escasas, dales una distribución adecuada y homogénea.

No satures demasiado los colores, recuerda que el estampado debe acoplarse a los tonos base. Inicia con tonos suaves y cuando logres la saturación necesaria, detente, si los pintas demasiado intensos parecerá un estampado falso, igualmente si son demasiado grises.

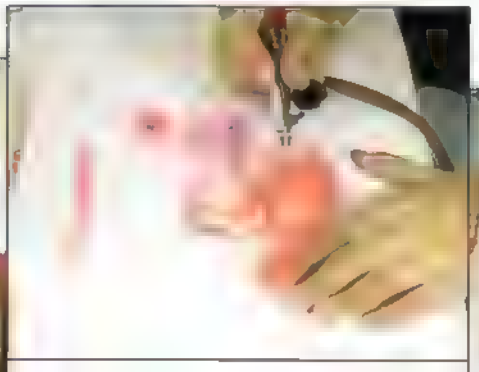


Ahora para el fondo se utilizó un aerógrafo de acción doble, aunque también puedes hacerlo con un cepillo de dientes bañándolo en el color y distribuyéndolo con el dedo.



Lo primero es enmascarillar tu dibujo, usa cinta adhesiva pero quita el exceso de pegamento adhiriéndolo a tu pantalón un par de veces, dale forma con un exacto, eso sí, ten cuidado de no cortar el papel de la ilustración.

En una cartulina blanca realiza un molde de figuras con la forma que desees, para esta ilustración se utilizó la misma forma de las flores. Dibuja la figura en el papel, recórtala con el exacto y listo.



Usa tu molde y el aerógrafo para pintar las flores sobre la ilustración, no tengas miedo de manchar el dibujo, si enmascarillaste bien, nada le pasará.

Puedes usar el aerógrafo sin el molde para darle más volumen al fondo.

Retira la mascarilla y listo. Si quieres dar retoques con el aerógrafo, puedes usar un papel bond como protector.

Practica con diferentes flores y diferentes tipos de ropa, nos veremos en la próxima.

EDITOPOSTER

¿TE FALTA ALGÚN EJEMPLAR PARA COMPLETAR TU COLECCIÓN, O DESEAS SUSCRIBIRTE?

Para obtener ejemplares atrasados, recuerda:

1. [illegible] en todas las convenciones de cómics y en nuestra [illegible] encuentran todas nuestras revistas.
2. Puedes [illegible]mente a la Editorial para adquirirlas.
3. Solicita que [illegible] envíen por correo.

Pued[illegible] por vía telefónica o internet.

Si radicas en el D.F., acude a nuestras oficinas ubicadas en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Sta. María la Ribera, de 10:00 a 14:00 hrs. y de 15:00 a 18:00 hrs.

Por internet, conéctate a www.editoposter.com, o directamente a suscripciones@editoposter.com, o comunícate con el Sr. Rafael Esquivel al Tel. 55 418006 Ext. 112, él te atenderá con mucho gusto. Recuerda, Editoposter tiene un plan para que ganes mucho dinero vendiendo nuestras revistas.

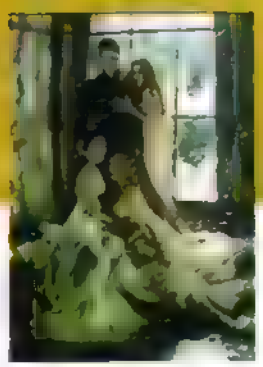
Conviértete en Distribuidor Autorizado Editoposter, te esperamos.

VAN HELSING

AL SERVICIO SECRETO DE SU SANTIDAD

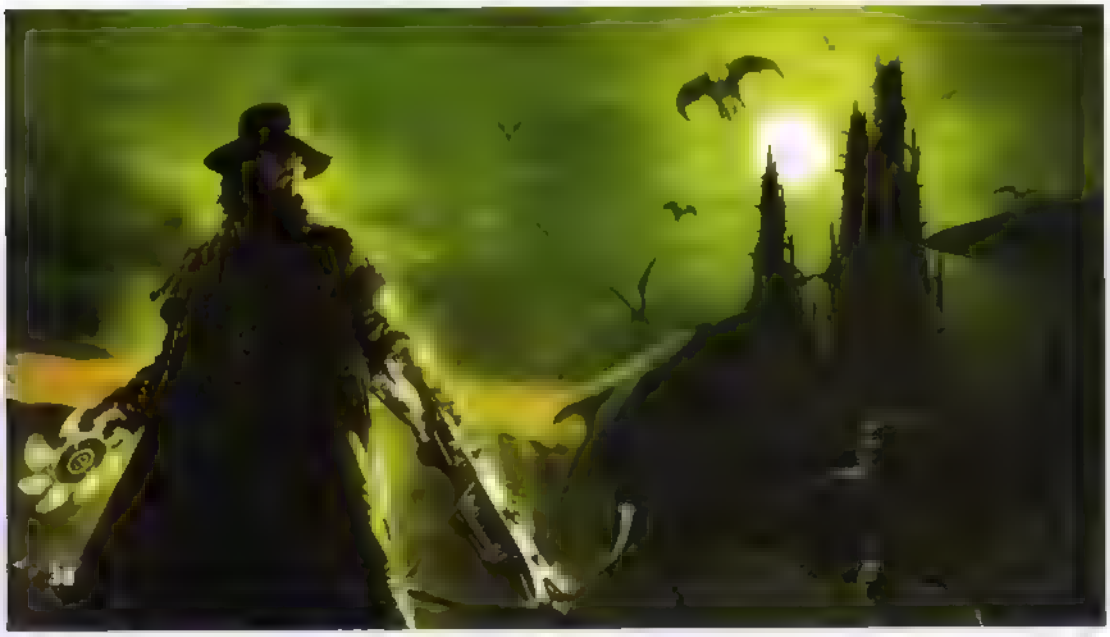
Por Francisco Espinosa

Curiosa década los cuarenta. Al menos en cuanto a Hollywood se refiere. Con el mundo sumido en el conflicto bélico más grande que se conociera hasta -y desde- entonces en la meca del cine, particularmente en los Estudios Universal, los monstruos habían conquistado al mundo. Tras el éxito de Drácula, Frankenstein, El Monstruo de la Laguna Negra, entre muchos otros, los productores de la Universal pensaron que era buena idea exprimir a más no poder el peso de esas figuras míticas en taquilla. Y así surgieron los "crossovers" (por si alguien es todavía neófito en estos terminajos, les puedo decir que crossover significa algo así como "cruzar de un lado a otro", pero se usa mucho para señalar el cruce de un personaje de un "universo" -ya sea fílmico, televisivo o comiquero- a otro) entre esos grandes monstruos que cautivaban nuestra imaginación. Si se llevaba toda una película acabar con las amenazas que significaban Drácula, el monstruo de Frankenstein o la Momia, una sola película que usará a estos personajes debía ser dos o tres veces más excitante que la original. Y más si alguno de ellos, de esas criaturas demoniacas que solían buscar el fin de la humanidad, de pronto se redimía y ayudaba a los héroes a terminar con la amenaza que significaba su contraparte. En suma, estas películas significaron horas y horas de divertido escapismo para una sociedad sumida en la desesperación y la zozobra. La guerra terminó y "los buenos" la ganaron. Hurra para todos... menos para esos pobres monstruos que se vieron menospreciados y que terminaron como patiños de Abbot y Costello, y a los que la gente ya había perdido el mínimo atisbo de miedo. Fue el fin de los grandes monstruos.



Pero en este siglo nuevecito, recién estrenado y de nuevo sumido en la incertidumbre del futuro, a los monstruos clásicos les da por regresar.

El año pasado, la Universal aprovecha que conservan los derechos de todas estas criaturas que hicieron volar la imaginación de nuestros abuelos y de la mano de Stephen Sommers (La Momia, La Momia Regresa), un director solvente, nos traen de vuelta la amenaza de los monstruos y las aventuras de los grandes héroes que acabarán con ellos. Esto es, sin mayor pretensión, VAN HELSING.



Tomando el nombre del némesis de Drácula creado por el mismísimo Bram Stoker (autor de la novela original del chupa sangre), la película crea un universo diferente al explorado en la década pasada por Francis Ford Coppola o Kenneth Branagh en los filmes que adaptan los libros clásicos sobre estos monstruos, rescatando tan sólo el aire gótico que estos cineastas ya habían regalado al género, pero llevándolo hacia el cine puramente de aventuras. Así, la película nos regala un Van Helsing convertido en héroe de

acción, cruza del típico malencarado, rudo, misterioso y oscuro (en la onda de Batman, Wolverine o Punisher) con James Bond, teniendo tras de sí en la lucha contra las fuerzas de la oscuridad todos los recursos e innovaciones de una sección de Operaciones Especiales del Vaticano (¡ah, verdad!).

Así pues, sus jefes asignan a Van Helsing la misión de acabar con la amenaza que sufre un pequeño pueblo en las provincias de Transilvania, donde unos vampiros mantienen a la población bajo constantes ataques. Los protectores de dicho pueblo es la familia Valerious, a quienes debe ayudar para aniquilar a Drácula. Acompañado de todas las novedosas -y jaladísimas- armas que puede proveer el Vaticano en la lucha contra las fuerzas del mal, así como de un asistente torpe pero con recursos y cuyo nombre es Carl, Van Helsing se dirige a su destino.

Al arribar al poblado se les une Anna Valerious, una gitana que busca rescatar a su hermano de las garras de Drácula que lo mantiene preso tras haber sido mordido por un Hombre Lobo. Después de varios enfrentamientos contra Drácula y sus tres esposas (que se convierten en dos después del primer encuentro con el héroe), descubren que el plan maléfico de éste consiste en recuperar las investigaciones sobre la energía vital del Dr. Frankenstein para poder dotar de vida a sus vástagos, millares de huevecillos de vampiros, que esperan la oportunidad de volar y conquistar el mundo. Reclutando la ayuda del monstruo de Frankenstein, llegan al último enfrentamiento con el malvado de la cinta, donde Anna espera recuperar a su hermano, Carl busca salir con vida y Van Helsing obtener respuestas acerca de su misterioso pasado.

Sin arruinarles el final, baste decir que éste es un gran espectáculo de efectos especiales, peleas inocuas y soluciones rápidas a conflictos que pintaban para mucho más. De rescatar algo, quizá pueda ser el final trágico de uno de los personajes principales, así como la idea -brillante sin duda- de que Van Helsing es nada más y nada menos que el Arcángel Gabriel en persona, que fue desterrado a la Tierra en forma mortal. Fuera de eso, poco queda por decir que simule una reseña de un amasijo incoherente de ideas y situaciones.

Van Helsing es clara deudora de películas como Matrix, Indiana Jones y Batman, de Tim Burton, pero sin duda habrá que reconocer que esta idea no habría llegado muy lejos si antes no hubiese existido La Liga Extraordinaria, película que también usa la fórmula de mezclar varios personajes clásicos en una cinta de aventuras clásicas, quizá con mejor fortuna que ésta. Puede ser que haya a quien le guste, y a su favor hay un buen tratamiento visual y de diseño, así como la aparición de Hugh Jackman y Kate Beckinsale que derrochan carisma, no buenas actuaciones. Película palomera, sin más.

Si me preguntan a mí; me quedo con Chabelo y Pepito Contra Los Monstruos cualquier día de la semana.

¡sólo para disfrazados!

Disfrázate, participa y gana en

COMICMANÍA 2005

Así es, no sólo te disfraces,
arma un equipo de tres personas,
una actuación de máximo
5 minutos de duración
y participa en nuestro
1er. Concurso de Cosplay,
se premiará la mejor rutina.
¡Trae tu propia música!

50% DE DESCUENTO
PRESENTANDO ESTA REVISTA EN TAQUILLA

Inscribe ya a tu equipo,
puedes acudir a
Salvador Díaz Mirón 156,
Col. Sta. María la Ribera o
informate vía telefónica.
Las inscripciones cierran
el 17 de marzo.

¡¡¡NO FALTES!!!

Tels. 1323-0100 y 5541-0006, ext. 112.

Talleres
Concursos
Juegos

Conferencias
Proyecciones
Disfraces

EXPO REFORMA
Del 10 al 20 de marzo. De 10:00 a 19:00
Morelos 67, Col. Juárez (entre Bucareli y Reforma)
cerca del Metro Juárez y Metro Hidalgo

COMICMANÍA 2005
www.comicmania.com.mx

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 26,
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3,
junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE TE OFRECEREMOS CLASES POR INTERNET,
INSCRIBETE GRATIS EN NUESTRA PÁGINA: www.esprodibujo.com.mx

2o. Festival de

MANGA

18,19 Y 20 DE MARZO DE 2005

Aprende a dibujar en los talleres. ¡Inscribete, cupo limitado!

DISFRACES

CÓMICS

CONCURSOS

AHORA TODOS QUIEREN SER MANGA

PREMIOS

CONCURSO DE DISFRACES/ PERFORMANCE

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO 50% DE DESCUENTO EN TU ENTRADA

Preventa de boletos al
13-23-0-100
o visítanos en
www.comicmania.com.mx

ENTRADA GENERAL $30.00

COMIC MANÍA 2005

ExPO ReFORMA
Morelos 67 Col. Juárez (entre Bucareli y Reforma)
cerca del Metro Juárez y Metro Hidalgo.

*Disfrazados, *Tercera Edad y *Niños entran GRATIS
HORARIO de 10 a.m. a 7 p.m.

VIERNES 18, RECIBE UNA PLUMA GRATIS
3000 unidades disponibles
hasta agotar existencias